

학령기 아동의 놀이 가치와 놀이선택과의 상관관계

최지혜*, 정수연**, 허준***, 김경미****

*인제대학교 대학원 작업치료학과

**서울아산병원 재활의학과 작업치료실

***세브란스병원 재활병원 작업치료실

****인제대학교 의생명공학대학 작업치료학과

국문초록

목적 : 본 연구의 목적은 한국의 일반 학령기 아동의 놀이 가치와 놀이 선택에 대한 관계를 알아보고자 하였다.

연구방법 : 본 연구는 연구대상의 선정을 위하여 2007년 10월 19일부터 20일까지 경남 G시에 소재한 초등학교 중 지역별로 2개교를 선택하였다. 대상자는 초등학교 4학년부터 6학년 중 204명으로 무작위로 선정하였다. 자료 분석은 놀이 가치와 놀이 선택의 관계를 알아보기 위하여 상관분석을 사용하였다.

결과 : 아동의 놀이 선택 빈도는 컴퓨터하기가 139명(13.6%)으로 가장 많았고 그 다음으로는 TV보기가 117명(11.4%)으로 나타났으며, 아동이 가지는 놀이 가치는 정서적 가치(20.0 ± 3.53), 사회적 가치(17.2 ± 4.08), 신체적 가치(15.3 ± 3.81), 인지적 가치(13.7 ± 4.77)순으로 나타났다. 놀이 선택은 대상자의 성별과 주거형태, 놀이를 하는 장소, 아동이 다니고 있는 학원의 수, 놀이를 함께하는 인원수, 놀이를 함께하는 사람에 따라 차이가 있었다. 놀이 가치와 놀이 선택의 상관관계에서는 축구하기와 아동의 신체적 가치, 그림그리기와 인지적 가치, 만화책 보기와 정서적 가치, 인지적 가치 사이에서 유의한 관계가 나타났다.

결론 : 본 연구는 아동이 가지는 놀이 가치와 놀이 선택이 상관관계가 있을 것이라는 가설에 기인하여 실시하였다. 연구결과에 따르면 놀이 가치와 놀이의 상관관계에서 축구하기와 아동의 신체적 가치, 그림그리기와 인지적 가치 사이에서 양의 상관관계가 나타났으며 만화책보기 놀이는 정서적 가치, 인지적 가치사이에서 유의한 음의 상관관계가 나타났다. 본 연구결과는 초등학교생의 놀이 가치와 놀이 선택의 관계에 대한 자료를 제시하는데 유용하며, 아동의 작업을 선택할 때 의미 있으리라 생각된다.

주제어 : 놀이 가치, 놀이 선택, 학령기 아동

I. 서 론

인간은 누구나 각자의 자질과 적성, 그리고 개인이 가지고 있는 가치나 능력에 따라 특정한 작업을 선택하게 된다. 이런 작업을 통하여 사회 구성원으로서의 자격을 부여받고 생활의 기쁨과 보람을 찾을 뿐만 아니라, 나아가서 자신의 존재와 사회적 위치를 확인하며 사회적 일익을 담당하게 된다.

이러한 작업 선택의 요소 중에서 개인이 갖는 가치는 부분적으로 지적인 동시에 감정도 포함하는 정신적인 구성 개념으로, 태도, 행동, 선택의 기초가 된다.

가치는 행동의 방향과 선택에 영향을 주는 바람직한 것 또는 하여야 할 것에 관한 일반적인 개념으로서 개인 및 사회에 대하여 중요한 위치를 차지한다(최연실, 1995). 또한 어떤 사상이나 대상에 대해 중요하게 생각하

는 정도를 말하며 개인이 삶을 살아가면서 지속적으로 이루거나 달성하고자 하는 행동의 기준이 되는 인간내면의 잠재의식이다. 그러므로 가치는 일생동안 개인의 태도나 행동에 영향을 미치기 때문에 행동의 원인을 밝히고 미래의 행동을 예측하는 중요한 수단이라고 볼 수 있다(Rokeach, 1979). 이러한 이유로 개인의 가치는 작업을 선택하는데 있어 중요하게 고려되어야 한다.

자신이 중요시하는 가치가 현재의 작업에서 실현가능한 경우, 개인은 현재의 일과 작업에 더 만족하게 되고 지속할 수 있으며 더 건강한 삶을 누릴 수 있다. 이러한 가치에 대한 중요성은 성인 뿐만 아니라 아동의 작업 선택에도 많은 영향을 준다.

아동의 최초 작업은 놀이이다(Parham & Primeau, 1997). Reilly(1974)의 놀이 체계의 설명과 작업행동 이론의 틀에서는 아동을 놀이자(player)로서 정의하였다. 놀이는 즐거움, 오락, 재미를 제공하는 자연스럽고 조직화된 활동이며, 아동에 있어서 발달 능력의 하나이고 목적적인 활동의 근본이다(Parham & Primeau, 1997).

이런 놀이는 아동들의 근육 발달은 물론 신체적 균형이나 운동 기술의 발달을 돕는다(권은주와 조영자, 1997). 그리고 아동이 타인의 관점을 이해할 수 있도록 하여 보다 나은 인간관계를 형성하게 한다. 뿐만 아니라 놀이 활동을 통해 다른 아동에 적응하는 것과 협동적으로 행동하는 것을 학습하게 해줌으로써 사회적 기술의 발달에도 도움을 준다(Johnson & Ershler, 1982). Freud는 놀이가 정서 발달에 기본이 될 뿐 아니라 치료 효과로서의 가치가 있다고 했으며 Jersild는 놀이가 사회에서 현실적으로 용납되지 않는 금지된 충동의 방출을 허용한다고 하였다(권은주와 조영자, 1997). 또한 놀이는 인지적, 언어적 발달에 중요한 영향을 주는 교육적 가치를 갖는다. Vygotsky(1967)는 놀이가 유아의 언어와 사고 발달에 도움을 주고 있음을 강조하였고, Piaget(1962)의 연구에서는 놀이를 인지적 발달의 지표로 파악하고 놀이를 통해 지적능력이 발달한다고 보았다.

즉, 놀이는 아동의 신체적, 사회적, 정서적, 인지적 발달에 가치를 가질 뿐 아니라 아동의 기본생활 습관의 기반을 형성하는데 도움을 준다(Richard, 1995). 이러한 이유로 모든 아동들에게는 성장에 도움이 되는 지적, 신체적 관심을 추구할 기회와 적절감과 자기충족감을 줄 수 있는 놀이 기회를 갖도록 해야 한다.

이처럼 많은 연구에서 놀이는 아동에게 다양한 측면으로 긍정적인 영향을 준다고 제시하였다. 하지만 아동이 놀이에 대해 어떤 가치를 중요시 여기며 이런 가치와 아동이 선택하는 놀이 사이에 상관관계가 있는지에 대한 연구는 부족한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 아동이 가지고 있는 놀이 가치와 놀이 선택 사이의 상관관계를 알아보고자 한다. 이는 학령기 아동의 놀이선호도 및 놀이 가치와 놀이 선택에 관한 기초 자료로서 활용할 수 있으며, 학령기 아동의 작업 선택 시 고려할 수 있는 자료가 될 것이다.

II. 연구 방법

1. 연구 대상

연구대상의 선정을 위하여 2007년 10월 경남 G시에 소재한 초등학교 중 지역별로 2개교를 선택하였다. 대상자의 선정 방식은 연구자가 경남 G시에 소재한 초등학교 목록 중 무작위로 전화하여 방문을 허가받은 2개교를 선택하였으며, 각 학교에서 지정한 학년별 한 학급씩을 연구대상자로 하였다. 전체 대상자는 4학년 학생 70명, 5학년 학생 71명, 6학년 학생 64명으로 205명이었다. 연구대상자의 일반적 특성은 표 2와 같다.

2. 측정 도구

1) 설문지

본 연구에서 사용한 도구는 '취학 전 아동의 놀이 행동에 관한 조사연구'(이선옥, 2000)에서 사용된 설문지를 기초로 재구성하여 사용하였으며 재구성한 설문 내용은 작업치료 전문가에게 감수를 받아 재수정하여 완성하였다. 또한 설문내용에 대한 문제를 파악하기 위하여 2007년 9월 중순부터 10월 초까지 사전조사를 수행하였다.

설문지는 초등학교생 놀이 가치에 따른 놀이 선택의 차이에 대한 연구를 위하여 일반적 특성에 대한 문항 9개, 놀이 참여에 관한 문항 5개, 놀이 참여 유형에 관한 문항 44개, 놀이 가치에 관한 문항 20개로 총 78문항으로 구성하였다. 또한 놀이 가치에 관한 문항은 5단계 Likert 척도를 사용하여 점수화하였다. 놀이 가치는 아동이 놀이 시에 기준이 될 수 있는 중요한 요소로서 신체적,

표 1. 설문지 구성내용

구 분		항 목
일반적 특성		성별
		학년
		아버지 학력
		어머니 학력
		아버지 직업
		어머니 직업
		현재 살고 있는 집의 형태
		형제·자매의 유·무
		다니는 학원의 수
놀이 참여		하루평균 놀이 시간
		함께 놀이하는 인원수
		놀이를 함께 하는 사람
		실외에서 놀이할 때 주요장소
놀이 유형		놀이 활동의 흥미도
		줄넘기 놀이
		숨바꼭질
		닭싸움 놀이
		술래잡기
		고무줄 놀이
		틀린그림찾기 놀이
		딱지치기 놀이
		보물찾기 놀이
		홀라우프 놀이
		성대모사 놀이
		연예인 춤 따라하기 놀이
		찰흙 놀이
		롤러브레이드 타기 놀이
		부루마블 놀이
		자전거 타기 놀이
		연극놀이
		축구 놀이
		만화책보기
		피구 놀이
		자석놀이
		공기 놀이
		병아리 기르기 놀이
		종이접기 놀이
		식물 가꾸기 놀이
		음식만들기(송편, 만두)
		금붕어 기르기 놀이
		물 놀이
		빙고 놀이
		모래 놀이
		퍼즐 맞추기 놀이
		비눗방울 놀이
		카드 놀이
		그림그리기 놀이
		끝 말 잇기 놀이
		구슬치기 놀이
		3·6·9게임 놀이
		잡지 오려 꾸미기 놀이
		컴퓨터하기 놀이
		비디오게임 놀이
		텔레비전 보기 놀이
		풍뎅 타기 놀이
		바둑(장기)두기 놀이
		말타기 놀이
		레고 놀이
놀이에 대한 생각 (놀이 가치)		신체적 가치
		사회적 가치
		정서적 가치
		인지적 가치

사회적, 정서적, 인지적 가치를 포함하였다. 설문지의 내용은 표 1과 같다.

2) 설문지 배부 및 회수

본 연구의 자료를 얻기 위하여 본 연구자가 미리 선정된 학교를 직접 방문하여 담임교사의 협조를 얻었다. 연구자는 대상 학생들에게 설문지의 응답 요령을 자세히 직접적으로 설명한 뒤 설문지를 배부 및 회수하였다. 놀이에 대한 개념을 충분히 설명한 후 응답하도록 하였고, 배부된 설문지는 설문에 응답할 수 있도록 충분한 시간을 제시하였다. 설문지는 205부를 배부하였고 배부한 설문지 중 회수되지 않았거나 부실한 응답을 제외한 유효 표본수는 204명이었으며 회수율은 99%이었다.

3. 분석 방법

자료 분석은 SPSS version 12.0을 사용하였다. 대상자의 일반적 특성은 빈도분석을 사용하였고, 아동특성에 따른 놀이 가치의 차이, 놀이특성에 따른 가치의 차이는

t 검정과 ANOVA를 사용하여 분석하였다. 놀이의 선택과 놀이 가치와의 관계를 알아보기 위하여 피어슨 상관 분석을 사용하였다. 유의수준은 0.05 이하로 하였다.

Ⅲ. 연구 결과

1. 대상자들의 일반적 특성

본 연구 대상자의 일반적인 특성은 표 2와 같이 전체 204명 중 남자가 100명(49.0%), 여자가 104명(51.0%)이었고, 학년은 4학년 70명(34.3%), 5학년 70명(34.3%), 6학년 64명(31.3%)이었다. 아동의 거주형태는 단독주택 37명(18.1%), 아파트 50명(24.5%), 상가 11명(5.4%), 빌라 104명(51.0%), 그리고 기타가 2명(1.0%)이었다. 대상자 중 형제가 있는 경우가 186명(91.2%), 형제가 없는 경우가 18명(8.8%)이었다. 형제의 수는 1명이 139명(68.1%)으로 가장 많았고, 다음으로는 2명이 36명(17.6%)이었으며, 형제의 수가 3명인 경우는 8명(3.9%), 4명은 2명(1.0%)이었고, 8명의 형제자매를 가진 경우는 1명(0.5%)이었다.

표 2. 대상자의 일반적인 특성

구 분	변 인	대상자수(명)	백분율(%)
성별	남	100	49.0
	여	104	51.0
학년	4학년	70	34.3
	5학년	70	34.3
	6학년	64	31.3
아버지 학력	고졸 이하	64	31.4
	전문대졸 이상	61	29.9
	모름	79	38.7
어머니 학력	고졸 이하	76	37.2
	전문대졸 이상	53	26.0
	모름	75	36.8
아버지 직업	농업	1	0.5
	상업	24	11.8
	공업	36	17.8
	금융업	3	1.5
	운수업	21	10.3
	회사원	67	32.3
	자유업	14	6.9
	교육 및 공무원	8	3.9
	기타	14	6.9
	모름	16	7.8

어머니 직업	상업	37	18.1
	공업	13	6.4
	금융업	1	0.5
	운수업	1	0.5
	회사원	41	20.1
	자유업	23	11.3
	교육 및 공무원	11	5.4
	주부	68	33.3
	모름	9	4.4
거주형태	단독주택	37	18.1
	아파트	50	24.5
	상가	11	5.4
	빌라	104	51.0
	기타	2	1.0
형제자매 유무	있다	186	91.2
	없다	18	8.8
다니는 학원의 수	다니지 않음	30	14.7
	한 군데	81	39.7
	2~3군데	83	40.7
	4군데 이상	10	4.9
계		204	100

표 3. 놀이 참여 일반적 특성

구 분		평균 ± 표준편차(분)	
하루평균 놀이시간		222.7 ± 161.12	
	변 인	대상자 수	백분율 (%)
함께 놀이하는 인원 수	1명 이하	9	4.5
	2~3명	65	31.9
	4~5명	66	32.4
	6명 이상	64	31.4
놀이를 함께 하는 사람	혼자	9	4.4
	부모	3	1.5
	형제들	12	5.8
	친구들	176	86.3
	기타	4	2.0
실외에서 놀이할 때 주요장소	놀이터	54	26.5
	공원	28	13.7
	학교	41	20.6
	교회	5	2.5
	기타	75	36.8
놀이 활동의 흥미도	낮다	7	3.4
	보통이다	52	25.5
	높다	145	71.1
계		204	100

표 4. 아동이 선택한 놀이 선택 빈도*

순 위	놀이 선택	대상자수(명)	백분율(%)
1	컴퓨터 하기	139	13.6
2	TV보기	117	11.4
3	만화책 보기	75	7.4
4	축구	55	5.4
5	자전거 타기	53	5.2
6	줄넘기	48	4.7
7	술래잡기	47	4.6
8	풍풍 타기	46	4.5
9	그림 그리기	42	4.1
10	연예인 춤 따라 하기	32	3.1
11	숨박꼭질	31	3.0
12	카드놀이	27	2.6
12	공기놀이	27	2.6
13	피구	25	2.5
14	롤러브레이드 타기	24	2.4
14	고무줄	24	2.4
15	종이접기 놀이	21	2.1
16	물놀이	19	1.9
17	비디오 게임	18	1.8
17	부루마블 놀이	18	1.8
18	바둑, 장기두기	14	1.4
18	음식 만들기	14	1.4
19	홀라후프	12	1.2
20	틀린 그림 찾기	10	1.0
21	빙고 놀이	9	0.9
21	3·6·9 놀이	9	0.9
22	딱지치기	7	0.7
22	끝말잇기	7	0.7
23	금붕어 키우기	6	0.6
23	레고 만들기	6	0.6
24	퍼즐 맞추기	5	0.5
24	연극 놀이	5	0.5
24	식물 가꾸기	5	0.5
24	성대모사 놀이	5	0.5
25	모래 놀이	4	0.4
26	보물찾기 놀이	3	0.3
26	말 타기	3	0.3
26	자석 놀이	3	0.3
27	비눗방울 놀이	2	0.2
27	닭싸움	2	0.2
28	구슬치기	1	0.1
28	찰흙 놀이	1	0.1
계		1,020	100

* 총 44개 항목 중에 5개까지 중복선택이 가능하도록 하였다.

2. 놀이 참여의 특성

놀이 참여의 특성은 표 3과 같다. 대상들이 놀이를 함께 하는 상대로는 176명(86.3%)이 친구들과 함께 하는 것으로 나타났다. 그리고 대상자들의 일반적인 놀이에 대한 흥미는 197명(96.0%)이 보통이거나 높은 놀이흥미를 가지고 있었다.

3. 놀이 선택 빈도

설문지에서 제시한 44가지 놀이 항목 중 설문 대상자가 응답한 놀이의 빈도는 표 4와 같다. 아동에게 44가지의 놀이항목 중에서 자주하는 놀이 5가지를 응답하도록 하였다. 컴퓨터 하기는 139명(13.6%)이, TV보기는 117명(11.4%)이 선택하였다. 그 다음으로 만화책보기 75명(7.4%), 축구 55명(5.4%), 자전거타기 53명(5.2%)순으로 나타났다. 전체 대상자 204명이 5개를 선택하도록 하였으므로 백분율은 특정 놀이를 선택한 대상자 수를 1020으로 나누어 구하였다. 예를 들어, 컴퓨터하기의 경우 $139/1020 \times 100$ 으로 계산되었다.

4. 놀이 가치에 대한 평균과 표준편차

놀이의 가치에 대한 항목은 총 4가지로 신체적 가치, 사회적 가치, 정서적 가치, 인지적 가치로 구성되어 있고 각 항목은 25점 만점으로 가치에 대한 총점은 100점 만점이었다. 4항목 중 정서적 가치가 20.0 ± 3.53 으로 가장 높았고 사회적 가치 17.2 ± 4.08 , 신체적 가치 15.3 ± 3.81 , 인지적 가치 13.7 ± 4.77 의 순으로 나타났다. 4항목의 가치에 대한 총점의 평균은 66.1 ± 12.42 으로 나타났다(표 5).

5. 일반적 특성에 따른 놀이 가치의 차이

일반적 특성인 성별, 학년, 아버지와 어머니의 학력, 거주형태, 형제자매의 유무, 다니는 학원의 수와 놀이 가치를 비교한 결과 아동의 성별에 따라 신체적인 부분에서 유의한 차이가 나타났다. 또한 주거형태에 따라 정서적 가치에서 차이가 있었다. Duncan의 사후 검정 결과 아파트에 주거하는 아동에게 정서적 가치가 높게 나타났으며, 기타인 경우의 아동들에게 정서적 가치가 낮게 나타났다. 학원을 다니는 수에 따라 정서적인 가치에서 유의한 차이가 있었다(표 6).

6. 놀이 참여에 따른 놀이 가치의 차이

놀이 참여에 대한 특성인 함께 놀이하는 사람과 사람의 수, 놀이의 장소, 놀이의 흥미도와 놀이 가치를 비교하였다. 그 결과 놀이를 같이하는 아동의 수와 신체적 가치, 사회적 가치 그리고 가치의 총점사이에 유의한 차이가 나타났다. 그리고 놀이를 함께 하는 사람에 따라 사회적 가치, 정서적 가치 그리고 가치의 총점에서 유의한 차이가 나타났으며 장소에 따라서는 신체적 가치, 정서적 가치에서 유의한 차이가 나타났다(표 7).

7. 아동의 놀이 선택과 놀이 가치사이의 상관관계

아동이 선택한 놀이와 아동이 놀이 가치사이에 유의한 차이가 나타났다. 축구하기 놀이와 아동의 신체적 가치사이에 유의한 양(+)의 상관관계가 나타났다. 만화책보기 놀이와 정서적 가치, 인지적 가치에 유의한 음(-)의 상관관계가 나타났다. 또한 그림그리기 놀이와 인지적 가치 사이에 유의한 양(+)의 상관관계가 나타났다(표 8).

표 5. 놀이 가치에 대한 평균과 표준편차

구분	최소	최대	평균 $\pm$ 표준편차
신체적 가치점수	5	25	15.3 ± 3.81
사회적 가치점수	5	25	17.2 ± 4.08
정서적 가치점수	9	25	20.0 ± 3.53
인지적 가치점수	5	25	13.7 ± 4.77
가치에 대한 총점	28	98	66.1 ± 12.42

표 6. 일반적 특성에 따른 놀이 가치의 차이

구분	변인	가치의 총점	신체적 가치	사회적 가치	정서적 가치	인지적 가치
성별	남	67.1 ± 12.43	16.0 ± 3.90	17.5 ± 4.17	20.3 ± 3.68	13.3 ± 4.80
	여	65.2 ± 12.42	14.5 ± 3.59	16.9 ± 3.98	19.8 ± 3.38	14.0 ± 4.73
	t	1.132	2.917*	1.013	1.216	1.137
학년	4학년	66.7 ± 11.85	15.5 ± 4.13	17.1 ± 4.03	20.2 ± 3.42	13.9 ± 4.97
	5학년	66.5 ± 12.12	15.2 ± 3.24	17.2 ± 4.18	20.2 ± 3.33	13.9 ± 4.39
	6학년	65.1 ± 13.43	15.0 ± 4.06	17.3 ± 4.08	19.7 ± 3.86	13.1 ± 4.96
	F	.344	.343	.019	.439	.568
아버지 학력	고졸 이하	66.5 ± 11.40	15.4 ± 3.59	17.4 ± 3.94	20.0 ± 3.52	13.8 ± 4.17
	전문대졸 이상	67.8 ± 13.04	15.3 ± 3.75	18.0 ± 4.28	20.7 ± 3.21	13.9 ± 5.10
	모름	64.5 ± 12.66	15.1 ± 4.07	16.4 ± 3.94	19.5 ± 3.72	13.4 ± 5.01
	F	1.323	.166	2.549	1.971	.146
어머니 학력	고졸 이하	65.9 ± 12.82	15.2 ± 3.86	17.3 ± 4.20	19.8 ± 3.65	13.7 ± 4.57
	전문대졸 이상	67.8 ± 12.86	15.6 ± 3.70	17.7 ± 4.23	20.5 ± 3.68	13.9 ± 4.84
	모름	65.2 ± 11.72	15.1 ± 3.88	16.8 ± 3.85	19.9 ± 3.29	13.5 ± 4.96
	F	.691	.386	.817	.759	.126
주거형태	단독주택	65.8 ± 11.71	15.2 ± 3.12	16.8 ± 3.93	19.7 ± 3.64	14.0 ± 4.72
	아파트	69.4 ± 12.79	15.6 ± 3.97	18.3 ± 4.43	21.4 ± 3.43	14.1 ± 4.49
	상가	63.0 ± 10.55	14.3 ± 3.17	16.6 ± 3.56	19.6 ± 3.33	12.6 ± 4.82
	빌라	65.1 ± 12.60	15.2 ± 4.08	16.8 ± 3.99	19.6 ± 3.45	13.5 ± 4.91
	기타	62.5 ± 10.61	14.5 ± 2.12	18.5 ± 0.71	16.5 ± 0.71	13.0 ± 8.49
	F	1.262	.292	1.342	2.906*	.826
형제자매 유무	있다	66.0 ± 12.37	15.2 ± 3.81	17.2 ± 4.07	20.1 ± 3.58	13.7 ± 4.75
	없다	66.9 ± 13.26	16.2 ± 3.88	17.4 ± 4.29	19.6 ± 2.96	13.7 ± 5.10
	t	.275	1.068	.281	.577	.052
다니는 학원의 수	다니지 않음	63.9 ± 12.44	14.3 ± 3.58	16.5 ± 3.93	19.4 ± 3.42	13.7 ± 4.33
	1군데	64.4 ± 13.67	15.2 ± 4.00	16.8 ± 4.41	19.3 ± 3.81	13.1 ± 4.88
	2-3군데	68.5 ± 11.44	15.7 ± 3.76	17.8 ± 3.93	20.9 ± 3.22	14.2 ± 4.96
	4군데 이상	67.2 ± 5.14	15.4 ± 3.24	17.9 ± 2.23	20.3 ± 2.75	13.6 ± 3.41
	F	1.900	1.028	1.276	3.043*	.641

*p < .05

표 7. 놀이 참여에 따른 놀이 가치의 차이

구분	변인	가치의 총점	신체적 가치	사회적 가치	정서적 가치	인지적 가치
함께 놀이 하는 인원수	1명 이하	56.3 ± 14.11	11.9 ± 3.18	14.1 ± 1.03	17.6 ± 4.30	12.8 ± 5.95
	2-3명	64.9 ± 11.62	15.0 ± 3.76	16.5 ± 0.49	19.9 ± 3.41	13.7 ± 4.20
	4-5명	67.9 ± 11.21	15.5 ± 3.40	17.9 ± 0.48	20.2 ± 3.24	14.2 ± 4.73
	6명 이상	66.9 ± 13.63	15.7 ± 4.15	17.6 ± 0.53	20.3 ± 3.75	13.2 ± 5.21
	F	2.657*	3.011*	3.482*	1.754	.577
놀이를 함께 하는 사람	혼자	57.7 ± 15.29	12.3 ± 3.46	15.2 ± 4.12	18.6 ± 4.67	11.6 ± 6.27
	부모	54.7 ± 17.95	14.0 ± 4.36	13.3 ± 7.57	14.7 ± 4.62	12.7 ± 3.06
	형제들	62.5 ± 12.12	14.8 ± 4.53	15.1 ± 4.12	17.9 ± 2.19	14.7 ± 5.45
	친구들	66.7 ± 11.78	15.4 ± 3.75	17.4 ± 3.91	20.3 ± 3.39	13.6 ± 4.56
	기타	80.3 ± 16.64	17.0 ± 3.16	21.0 ± 4.62	23.3 ± 3.50	19.0 ± 7.12
	F	3.480*	1.745	3.121*	4.495*	1.899
실내와 실외놀이 선호	실내	64.0 ± 12.63	14.4 ± 3.60	16.7 ± 4.02	19.4 ± 3.94	13.5 ± 5.07
	실외	67.4 ± 12.16	15.8 ± 3.86	17.5 ± 4.11	20.4 ± 3.22	13.8 ± 4.60
	t	1.889	2.500*	1.215	1.930*	.384
실외놀이 주요장소	놀이터	65.3 ± 11.28	14.9 ± 3.59	16.6 ± 3.82	19.7 ± 3.28	14.1 ± 4.57
	공원	66.9 ± 12.58	14.9 ± 4.48	17.5 ± 3.77	19.8 ± 3.49	14.7 ± 4.36
	학교	67.6 ± 12.56	16.6 ± 4.17	17.3 ± 4.26	20.4 ± 3.57	13.3 ± 5.18
	교회	70.4 ± 8.44	15.2 ± 1.30	18.8 ± 2.59	20.6 ± 3.85	15.8 ± 3.27
	기타	65.3 ± 13.37	14.9 ± 3.51	17.3 ± 4.37	20.0 ± 3.74	13.1 ± 4.88
	F	.464	1.676	.513	.298	1.043
놀이 활동의 흥미도	낮다	55.1 ± 17.87	14.4 ± 5.53	13.3 ± 5.19	16.4 ± 4.58	11.0 ± 5.03
	보통이다	61.8 ± 10.49	14.2 ± 3.77	16.4 ± 3.86	18.7 ± 3.59	12.4 ± 4.13
	높다	68.2 ± 12.17	15.7 ± 3.69	17.7 ± 3.98	20.7 ± 3.24	14.2 ± 4.87
	F	8.524*	2.891	5.422*	10.254*	3.950*

*p < .05

표 8. 아동의 놀이 선택과 놀이 가치의 상관관계

	신체적 가치	사회적 가치	정서적 가치	인지적 가치
컴퓨터하기	.064	.109	.054	.029
TV보기	.048	.014	.101	.029
만화책보기	.077	.120	.194*	.175*
축구	.178*	.111	.063	.012
자전거타기	.012	.035	.042	.068
줄넘기	.024	.023	.031	.002
술래잡기	.114	.015	.014	.042
풍뎡 타기	.119	.033	.018	.006
그림그리기	.021	.050	.005	.148*
연예인 춤 따라 하기	.000	.003	.109	.026

*p < .05

IV. 고 찰

본 연구는 경남 G시에 있는 S초등학교와 U초등학교 4, 5, 6학년 학생 204명을 대상으로 아동의 놀이 가치와 놀이 선택과의 상관관계를 연구하기 위해 설문조사를 실시하였다. 연구 대상 아동을 초등학교 4, 5, 6학년에 국한시킨 이유는 저학년의 아동보다 놀이에 대한 선택을 자신의 가치에 따라 할 수 있다고 생각했기 때문이다. 연구의 타당성을 높이기 위하여 설문 구성 내용은 문헌연구를 통하여 기반을 잡았으며, 작업치료 분야의 전문가에게 그 내용을 확인 받아 구성하였다. 아동의 설문지에 대한 이해 정도에 따라 응답내용이 달라질 것을 고려하여 아동이 충분한 이해를 할 수 있는 시간과 설명을 제공하였다. 설문조사가 진행되는 동안 연구자가 직접 아동의 의문사항을 설명해주어 아동의 이해 정도에 따른 응답차이를 최소로 줄이기 위하여 노력하였다.

본 연구는 아동이 가지는 놀이 가치와 놀이 선택이 상관관계에 대해 알아보고자 하였다. 연구결과에 따르면 놀이 가치는 대상자의 성별과 주거형태, 놀이를 하는 장소, 아동이 다니고 있는 학원의 수, 놀이를 함께하는 인원수, 놀이를 함께하는 사람에 따라 차이가 있었다. 이전의 많은 연구에서 아동의 놀이 선택은 연령이나 성별, 흥미도, 지적 능력, 성격 등의 개인적 요인과 교구, 교사 및 부모님을 포함한 가정환경, 교육환경과 같은 환경적인 요인에 영향을 받는다고 하였다(김윤숙, 1991; 박순이, 1992; 여주영, 1985; 정금자, 1975; 최석란, 1993; Barnett & Kleiber, 1982). 또한 놀이형태는 아동의 성별이나 흥미도, 성격 및 발달 정도에 차이가 있다고 하였다(김성민, 2001; Cramer & Hogan, 1975; Fagot, 1978; Lewis, 1972). 아동의 성별에 따른 놀이에 관한 연구를 보면, 아동의 놀이유형에 있어서 성차가 있음을 알 수 있다. Maccoby(1988)는 같은 놀이시설이 갖추어져 있는 환경 내에서 남아는 여아를 치는 행동이나 레슬링, 모의싸움 등의 행동을 보이는 반면 여아는 남아보다 친구들을 잘 모방하고 비활동적인 것으로 나타났다. 이와 유사하게 Fagot(1978)는 성별에 따른 놀이유형과 놀이선호도에 대한 연구에서 남아가 여아보다 활동적인 놀이를 선호하고 여아의 경우 정적인 놀이를 선호한다고 하여 성별에 따른 놀이유형 특성이 있음을 제시하였다. Rubin, Watson과 Jambor(1978)은 아동의 연령이 증가함에 따라 혼자

하는 놀이보다는 사회적 상호작용과 관계된 놀이를 많이 한다고 하였다. 또한 많은 선행연구들에서도 영아기에는 사실적이고 구조성이 높은 놀이감에 의해 놀이가 확장되고 놀이감의 물리적 속성대로 활용하다가 4~5세 정도가 되면 사실적 자료에 대한 요구는 감소하고 놀이감의 물리적 속성에 제한을 받지 않으면서 놀이감을 다양한 용도로 활용하게 된다는 연령 별 놀이의 차이를 보고하였다(Elder & Pederson, 1978; Fields, De Stefano, & Koewler, 1982). 본 연구에서는 4, 5, 6학년 아동들 간의 놀이 가치에서 유의미한 결과가 나타나지 않았다. 이는 놀이가 생활의 대부분을 차지하는 유아기에 비해 학업을 함께 병행하는 학령기 아동이고 고학년이기 때문에 대부분의 신체적, 지적, 사회적인 능력이 발달되어 연령 간 놀이에 큰 차이가 나타나지 않은 것으로 생각된다. 놀이와 환경에 대한 연구들은 환경이 유아의 놀이형태를 결정한다고 설명하고 있다(Dempsey & Frost, 1993). 그 중에서도 주거환경은 아동의 태도와 행동을 형성하는 기본적인 환경이므로 가장 중요한 아동의 물리적 환경이다. 이는 대체로 감정적인 의미를 지녀서 외부세계로부터 피난처가 되는 장소, 나에게 친숙하고 익숙한 장소, 나를 안락하게 해주는 장소, 그리고 나의 독자성을 표현해 주는 장소 등으로 설명된다(임미숙, 1992). 이는 본 연구에서 나타난 바와 같이 주거환경이 정서적 가치와 관련하여 유의하게 나온 결과를 지지한다. 주거환경에 따른 정서적 가치의 유의한 차이에 따라 사후검정을 하였을 때, 아파트에 거주한다고 답한 아동들에게 정서적 가치가 높게 나타났으며, 기타로 답한 아동들은 낮게 나타났다.

또한 본 연구에서는 주로 선호하는 놀이가 컴퓨터하기, TV 보기, 만화책 보기, 축구 순으로 나타났으며, 혼자 하는 놀이가 대부분이었다. 이와 같은 결과는 아동의 놀이 시간과 놀이 공간의 제약에 의한 것으로 생각된다. 보통 학령기 아동들은 학업에 대부분의 시간을 쏟는다. 본 연구에서도 전체 대상자 중에 1군데 이상의 학원을 다니는 아동이 85.3%를 차지하였으며 2군데 이상 다니는 아이들은 45.6%이었다. 또한 하루 평균 놀이 시간은 약 3.7시간이었다. 이 결과는 평상시에 아동이 충분히 놀이할 시간을 갖지 못하며 학교, 학원, 집에서 대부분의 시간을 보내는 것을 의미한다. Christie, Johnson과 Peckover의 연구(최석란, 1993에 인용된)에 의하면 놀이 시간이 충분하면 복잡하고 수준이 높은 집단 놀이, 극 놀이들이

나타나지만, 놀이 시간이 짧으면 짧은 시간에 적합한 단순하고 낮은 수준의 놀이, 비참여 행동, 방관 행동이 나타난다고 보고하였다. 또한 Smith와 Connolly의 연구(최석란, 1993에 인용된)에서는 공간의 크기와 공간의 구성은 놀이영역 사용 및 놀이 유형을 결정짓는다고 하였다. 공간의 크기가 작을수록 뛰는 행동이 감소하고 또래아동들과 함께 있으며 혼자 할 수 있는 컴퓨터 하기, TV 보기를 하게 되는 것이다. 이 연구들의 결과가 본 연구에서 선호된 놀이가 비참여적이고 단순한 놀이지만 함께 놀이하는 아동의 수가 많은 이유를 설명해 줄 수 있을 것이다.

Rokeach(1969)는 가치를 특정한 상황이나 즉각적인 목표를 넘어서 보다 궁극적인 최종상태에 이르도록 행동과 판단을 이끄는 지속적인 신념이라고 하였으며, Dichter(1985) 또한 가치가 태도에 무의식적으로 영향을 미치며, 태도나 행동의 동기에 대한 설명을 제공해 줄 수 있다고 하였다. 즉, 가치는 행동을 이끄는 기준이 되고 대상이나 상황에 대한 태도를 유지하는 역할을 하게 되며 한 개인의 인지체계를 구성하는 가장 근본적인 요소라고 할 수 있다(Munson & McIntyre, 1978). Carnell의 연구(최경희, 2004에 인용된)에서는 가치란 보다 높은 행복을 추구하기 위해 선택하는 것이라고 정의하였고, Williams의 연구(최경희, 2004에 인용된)에서는 가치를 선호적 관심을 가지고 있는 일정한 상황, 사건, 사물을 좋다 혹은 나쁘다, 바람직하다 또는 바람직하지 못하다고 지적하는 용어로 정의하고 있다. 이 같은 문헌들은 놀이가 아동 스스로 최대한의 즐거움을 얻기 위해 놀이를 한다는 것과 일치하며 가치에 따라 놀이를 선택하게 된다는 본 연구를 지지한다.

이와 같이 아동의 놀이 선택에 영향을 미치는 요소는 매우 다양하다. 아동의 놀이는 아동이 가진 놀이 가치에 의해서 결정되기도 하지만 개인적, 사회적, 환경적 요소에 의해 영향을 받을 수 있다. 아동은 스스로 최대한의 즐거움을 얻기 위해 놀이를 한다. Valentine(1942)은 놀이의 내적 동기 측면과 동시에 이에 수반되는 즐거운 정서를 강조하여 놀이를 즐거운 활동이라고 하였다. 아동은 다양한 환경들과의 상호관계를 통하여 놀이를 선택하고 놀이를 통해 만족감과 즐거움을 느끼며 성장한다. 아동들은 다양한 종류의 놀이를 수행하면서 신체, 사회, 정서, 인지적으로 골고루 발달하게 되는 것이다.

지금까지 이루어진 놀이연구의 전반적인 경향은 놀이 개념 정의에 초점을 둔 연구와 놀이가 아동의 발달에 미치는 영향에 관한 연구로 이루어져 왔다. 그렇기 때문에 본 연구는 아동의 놀이 가치와 놀이 선택의 관계를 연구한 선행 자료로서 의의가 있다. 하지만 전체 연구 대상자의 수가 적고, G시 지역 초등학교에 한정되어 우리나라 전체 아동에 대한 결과로 해석하는 것에 어려움이 있다. 향후 연구에서는 대상지역과 연구 대상자의 수를 늘려 연구의 신뢰도를 높이는 것이 필요하며, 고학년 아동뿐 아니라 저학년 아동을 대상으로 연구되어야 한다. 또한 놀이 가치에 대한 개념적 연구와 놀이 선택이 놀이 가치 외에 어떤 요소들에 의해 영향을 받는지에 대한 연구가 추가적으로 이루어져야 할 것이다.

V. 결 론

본 연구의 목적은 아동의 놀이 선택과 그들이 갖는 놀이 가치사이의 상관관계를 알아보기 위한 것이다. 이를 위해 일반초등학교에 다니는 4학년 아동 70명과 5학년 아동 70명, 6학년 아동 64명을 대상으로 설문조사를 실시하여 대상자들의 놀이 선택 빈도, 성별에 따른 놀이 선택과 놀이 가치의 차이, 아동의 놀이에 대한 가치와 놀이 선택의 차이에 대한 관계를 알아보았다.

본 연구에서 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, 아동의 놀이 선택 빈도는 컴퓨터하기가 139명(13.6%)으로 가장 많았고 다음으로는 TV 보기 117명(11.4%), 만화책 보기 75명(7.4%), 축구 55명(5.4%), 자전거타기 놀이 53명(5.2%) 순으로 나타났다.

둘째, 아동이 가지는 가치는 정서적 가치(20.0 ± 3.53), 사회적 가치(17.2 ± 4.08), 신체적 가치(15.3 ± 3.81), 인지적 가치(13.7 ± 4.77) 순으로 나타났다.

셋째, 일반적 특성에 따른 놀이 가치의 차이에서 성별, 주거환경, 다니는 학원의 수 등에 따라 아동이 가지는 신체적 가치와 정서적 가치에서 유의한 차이가 나타났다.

넷째, 놀이의 특성에 따른 놀이 가치의 차이에서는 놀이하는 친구의 수와 신체적 가치, 사회적 가치, 그리고 가치의 총점 사이에 유의한 차이가 나타났으며, 놀이를 함께하는 사람에 따라 사회적 가치, 정서적 가치 그리고 가치의 총점에서 유의한 차이가 나타났다. 또한 장소에

따라서 신체적 가치, 정서적 차이에서 유의한 차이가 나타났다.

다섯째, 아동이 선택한 놀이와 놀이 가치간의 상관관계에서 만화책보기 놀이와 정서적 가치, 인지적 가치, 가치의 총점에서 유의한 음의 상관관계가 나타났고 축구하기 놀이와 신체적 가치 사이와 그림그리기 놀이와 인지적 가치사이도 유의한 양의 상관관계가 나타났다.

본 연구는 학령기 아동의 놀이에 대한 문화적 배경을 제시하고 아동들의 놀이선호도 및 놀이 가치와 놀이 선택에 대한 기초자료로서 활용될 수 있을 것이다. 또한 놀이에 기초한 치료나 프로그램을 학령기 아동에게 제공할 때 유용할 것으로 생각된다.

참 고 문 헌

권은주, 조영자. (1997). 유아의 놀이에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. *한국가족복지학*, 2(1), 1-18.

김성민. (2001). 유아의 기질, 성 및 형제 유무에 따른 놀이행동 연구. 석사학위논문, 서원대학교, 충북.

김윤숙. (1991). 어머니의 놀이의 중요성에 대한 인식도와 놀이 활동성 관계 연구. 석사학위논문, 이화여자대학교, 서울.

박순이. (1992). 아동의 놀이 내용에 관한 연구. *대구고대 논문집*, 27, 517-531

여주영. (1985). 어머니의 양육태도와 자녀의 놀이 활동성과의 상관. 석사학위논문, 효성대학교, 대구.

이선옥. (2000). 취학전 아동의 놀이 행동에 관한 조사연구. 석사학위논문, 인제대학교, 김해.

임미숙. (1992). 주거유형에 따른 아동의 주생활 형태에 관한 연구. 박사학위논문, 연세대학교, 서울.

정금자. (1975). 유치원 아동의 놀이 활동성과 지능 및 성격과의 관계. 석사학위논문, 중앙대학교, 서울.

최경희. (2004). 문학 경험이 아동의 가치 형성에 미치는 영향. *문학교육학*, 14, 29-119.

최석란. (1993). 아동의 놀이 행동과 교사 역할의 이해. *여성연구논총*, 8, 87-106.

최연실. (1995). 청소년자녀가 가족의 가족스트레스에 관한 연구. 박사학위논문, 서울대학교, 서울.

Barnett, L. A. & Kleiber, D. A. (1984). Playfulness and the early play environment. *The Journal of*

Genetic Psychology, 144, 153-164.

Cramer, P., & Hogan, K. A. (1975). Sex differences in verbal and play fantasy. *Developmental Psychology*, 11, 145-154.

Dempsey, J. D., & Frost, J. L. (1993). Play environments in early childhood education. In B. Spoek (ed.), *Handbook of research on the education of young children* (pp. 306-321), New York: Macmillan.

Dichter, E. (1984). How values influence attitudes. In E. P. Robert, & G. W. Arch, *Personal values and consumer psychology* (pp. 139-144). Lexington: Lcxington Books

Elder, J., & Pederson, D. (1978). Preschool children's use of objects in symbolic play. *Child Development*, 49, 500-504.

Fagot, B. I. (1978). The influence of sex of children on parental reactions to toddler children. *Child Development*, 49, 459-465.

Fields, T., De Stefano, L., & Koewler, J. H. (1982). Fantasy play of toddlers and preschoolers. *Developmental Psychology*, 18, 503-508.

Johnson, J. E., & Ershler, J. J. (1982). Curricular effects on the play of preschoolers. In D. J. Pepler, & C. H. Rubin (Eds.), *The play of children: Current theory* (pp. 130-143). Basil, Switzerland: S. Karger.

Lewis, M. (1972). Sex differences in play behavior of the very young, *Journal of Health, Physical Education and Recreation*, 43, 33-39.

Maccoby, E. E. (1988). Gender as an social category. *Developmental Psychology*, 24, 755-765.

Munson, J. M., & McIntyre, S. H. (1978). Personal values: A cross-cultural assessment of self values and values attributed to a distant cultural stereotype. *Advabces in Consumer Research*, 5(1), 160-166.

Parham, L. D., & Primeau, L. A. (1997). Play and occupational therapy. In L. D. Parham, & L. S. Fazio (Eds.), *Play in Occupational Therapy for Children* (pp. 30-34). St. Louis: Mosby.

Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in*

- childhood*. New York: Norton.
- Reilly, M. (1974). *Play as exploratory learning*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Richard, F. (1995). Utilizing a statewide training system to improve child day care quality, child welfare. *Child Welfare League of America*, 74(6), 1189-1204.
- Rokeach, M. J. (1969). *Beliefs, attitudes and values*. San Francisco: Jossey Bass.
- Rokeach, M. J. (1979). *The nature of human values*. New York: The Free Press.
- Rubin, K. H., Watson, K. S., & Jambor, T. W. (1978). Free play behaviors in preschool and kindergarten children. *Child Development*, 49, 534-546.
- Valentine, C. W. (1942). *The psychology of early childhood*. Cleveland: The Sherwood Press.
- Vygotsky, S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 12, 62-76.

Abstract

The Correlation Between the Value of Play and Play of Choice for School Age Children

Choi, Ji-Hye*, B.H.Sc., O.T., Joung, Soo-Youn**, B.H.Sc., O.T.,
Heo, Joon***, B.H.Sc., O.T., Kim, Kyeoung-Mi****, Ph.D., O.T.

*Dept. of Occupational therapy, The Graduate School, Inje University

**Dept. of Rehabilitation Medicine, Asan Medical Center

***Dept. of Occupational Therapy, Rehabilitation Hospital, Severance Hospital

****Dept. of Occupational Therapy, College of Biomedical Science and Engineering, Inje University

Objective : The purpose of this study is to determine the correlation between the value of the play and play of choice for school age children in Korea.

Method : From October 19 to October 20 in 2007, three researchers randomly selected 204 school age children (4th to 6th grade) in Gyeong-nam, Gimhae city, and analyzed them. Analysis of the data was done using ANOVA and a correlation analysis.

Results : The results of the research are as follows: For the frequency of a child's play of choice, playing a computer took was first with 139, and watching TV was in second with 117. The values of play the children received appears as follows: emotional value (20.0 ± 3.53), social value (17.2 ± 4.08), physical value (15.3 ± 3.81), and cognitive value (13.7 ± 4.77). For the results of play of choice, the values of playing differ in accordance with the child's sex, type of house, and number of academies attended. In the relationships between value of play and play of choice, significant differences appear between soccer and physical value, drawing pictures and cognitive value, reading comic books and emotional value, cognitive value.

Conclusions : In this research, we assumed that there is a relationship between value of play and play of choice. By the results in relationships between value of play and play of choice, there appeared a significant difference in the areas of soccer and physical value, drawing pictures and cognitive value, reading comic books and emotional value, cognitive value. Thus, the result of this research will be useful in showing the relationship between significant elements of elementary school student's playing value, value of play, and play of choice.

Key Words : Play of choice, School age children, Value of play